



INSTITUT  
NATIONAL DE  
LA PROPRIÉTÉ  
INDUSTRIELLE

EPO - Mun  
33  
03. Juli 2003

# BREVET D'INVENTION

CERTIFICAT D'UTILITÉ - CERTIFICAT D'ADDITION

REC'D 24 JUL 2003

WIP

PCT

**COPIE OFFICIELLE**

**DOCUMENT DE PRIORITÉ**

PRÉSENTÉ OU TRANSMIS  
CONFORMÉMENT À LA  
RÈGLE 17.1.a) OU b)

Le Directeur général de l'Institut national de la propriété industrielle certifie que le document ci-annexé est la copie certifiée conforme d'une demande de titre de propriété industrielle déposée à l'Institut.

Fait à Paris, le 25 JUIN 2003

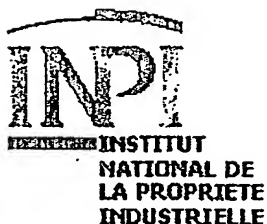
Pour le Directeur général de l'Institut  
national de la propriété industrielle  
Le Chef du Département des brevets

Martine PLANCHE

INSTITUT  
NATIONAL DE  
LA PROPRIÉTÉ  
INDUSTRIELLE

**SIEGE**

26 bis, rue de Saint Petersburg  
75800 PARIS cedex 08  
Téléphone : 33 (0)1 53 04 53 04  
Télécopie : 33 (0)1 53 04 45 23  
www.inpi.fr



# BREVET D'INVENTION


26bis, rue de Saint-Pétersbourg  
75800 Paris Cédex 08  
Téléphone: 01 53.04.53.04 Télécopie: 01.42.94.86.54

Code de la propriété intellectuelle-livre VI

REQUÊTE EN DÉLIVRANCE

DATE DE REMISE DES PIÈCES: 09.04.02 N° D'ENREGISTREMENT NATIONAL: 0204428 DÉPARTEMENT DE DÉPÔT: 75 DATE DE DÉPÔT: <p style="text-align: center;">09 AVR. 2002</p>	Christian, Norbert, Marie SCHMIT Cabinet Christian SCHMIT et Associés 8, place du Ponceau 95000 CERGY France
Vos références pour ce dossier: 10634 FR	

<b>1 NATURE DE LA DEMANDE</b>	
Demande de brevet	
<b>2 TITRE DE L'INVENTION</b>	
SOURIS D'ORDINATEUR POUR JEU VIDÉO	
<b>3 DECLARATION DE PRIORITE OU REQUETE DU BENEFICE DE LA DATE DE DEPOT D'UNE DEMANDE ANTERIEURE FRANCAISE</b>	Pays ou organisation      Date      N°
<b>4-1 DEMANDEUR</b>	
Nom	MARSAC
Prénom	Bertrand
Rue	Le Logisson
Code postal et ville	04180 VILLENEUVE
Pays	France
Nationalité	France
N° de téléphone	06 73 98 90 01
N° de télécopie	04 92 78 49 22
Courrier électronique	bmarsac@cybergun.com
<b>5A MANDATAIRE</b>	
Nom	SCHMIT
Prénom	Christian, Norbert, Marie
Qualité	CPI: 92 1225
Cabinet ou Société	Cabinet Christian SCHMIT et Associés
Rue	8, place du Ponceau
Code postal et ville	95000 CERGY
N° de téléphone	01 30 73 84 14
N° de télécopie	01 30 73 84 49
Courrier électronique	info@schmit-associes.com

<b>6 DOCUMENTS ET FICHIERS JOINTS</b>		Fichier électronique	Pages	Détails
Description		desc.pdf	8	
Revendications	V		1	9
Dessins	V		3	3 fig., 3 ex.
Abrégé	V		1	
Figure d'abrégé	V		1	fig. 2; 2 ex.
Désignation d'inventeurs				
Listage des sequences, PDF				
Rapport de recherche				
<b>7 MODE DE PAIEMENT</b>				
Mode de paiement		Virement bancaire		
Remboursement à effectuer sur le compte n°		27 69		
<b>8 RAPPORT DE RECHERCHE</b>				
Etablissement immédiat				
<b>9 REDEVANCES JOINTES</b>		Devise	Taux	Quantité
062 Dépôt		EURO	35.00	1.00
063 Rapport de recherche (R.R.)		EURO	320.00	1.00
Total à acquitter		EURO		355.00
<b>10 SIGNATURE DU DEMANDEUR OU DU MANDATAIRE</b>				
Signé par		Christian, Norbert, Marie SCHMIT		
				

La loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique aux fichiers et aux libertés s'applique aux réponses faites à ce formulaire. Elle garantit un droit d'accès et de rectification pour les données vous concernant auprès de l'INPI.

## Souris d'ordinateur pour jeu vidéo

*Domaine de l'invention*

5 L'invention concerne une souris d'ordinateur pour jeu vidéo et, en particulier, pour jeu de tir avec une arme de tir telle qu'un pistolet. Cette souris d'ordinateur est surmontée d'une arme de tir factice, intégrant des boutons d'action.

L'invention trouve une application dans le domaine des jeux vidéo, et en particulier, des jeux vidéo sur ordinateur personnel ou sur console de jeu.

10 *Etat de la technique*

Actuellement, dans le domaine des jeux vidéo, il existe de nombreux types de périphériques de jeu. Il y a, par exemple, la manette de jeu (paddle, en termes anglo-saxons) ou bien le manche à balai (joystick, en termes anglo-saxons) ou encore la souris d'ordinateur. Chacun de ces périphériques de jeu est adapté à un ou plusieurs types de jeu. Parmi ces types de jeu, il y a les jeux de tir, dans lesquels le joueur joue le rôle d'une personne en possession d'une arme et devant tirer sur des personnages ou des objets défilant sur le dispositif de visualisation du jeu vidéo, c'est-à-dire sur l'écran de l'ordinateur ou sur l'écran du téléviseur auquel est connectée la console de jeu. Actuellement, le tir, c'est-à-dire la simulation de l'action de tirer, s'effectue au moyen d'une souris d'ordinateur. Les actions de tirer et de réarmer se font en cliquant sur l'un ou l'autre des boutons d'action de la souris d'ordinateur, appelés aussi boutons de souris.

25 Cependant, la position de la main du joueur sur la souris d'ordinateur n'a rien de comparable avec la position d'une main sur une arme de tir tel qu'un pistolet. En effet, avec une souris d'ordinateur, le joueur pose la main à plat sur la souris, utilise la roulette de défilement pour choisir les différentes options dans le jeu vidéo et clique, avec l'index et le majeur, sur les boutons d'actions de gauche et de droite de la souris pour mettre en œuvre les fonctions de tir et de réarmement. Au contraire, lorsqu'il tient une arme de tir individuelle, telle qu'un pistolet, le joueur a sa main refermée autour de la crosse de l'arme avec l'index sur la détente et le pouce sur l'arrêt de chargeur de l'arme. La position de la main du joueur et les mouvements des doigts du joueur sont donc totalement différents lorsqu'il manipule une souris 35 d'ordinateur et lorsqu'il tient une arme.

Or, l'un des buts des jeux vidéo est de permettre au joueur d'être un acteur dans le scénario du jeu. En particulier, dans les jeux de tir, le joueur doit pouvoir se mettre à la place du tireur. Or, le fait de manipuler une souris d'ordinateur au lieu d'une arme de tir retire une grande partie de l'implication du joueur dans le scénario du jeu.

La souris d'ordinateur permet seulement de simuler l'instant du tir. Elle ne permet pas de simuler la tenue de l'arme ainsi que la commande totale du tir, c'est-à-dire l'action des doigts du joueur sur l'arme au moment du tir, l'instant du tir et les mouvements mécaniques de l'arme au moment du tir.

#### 10 *Exposé de l'invention*

L'invention a justement pour but de permettre une simulation dans la tenue de l'arme ainsi qu'une simulation de la commande totale d'un tir dans un jeu vidéo, la simulation se faisant aussi bien dans la commande du tir que dans les mouvements mécaniques de l'arme. Pour cela, l'invention propose une souris d'ordinateur surmontée d'une arme de tir factice, dans laquelle les fonctions de tir et de réarmement sont effectuées à partir de la détente et de l'arrêtoir de l'arme.

Plus précisément, l'invention concerne une souris d'ordinateur pour jeu vidéo, comportant un boîtier, un premier et un second boutons d'action, caractérisée en ce qu'elle comporte une arme de tir factice surmontant le boîtier et manipulée par un joueur de jeu vidéo et en ce que le premier bouton d'action est situé sur l'arme, à l'endroit où se place l'index du joueur, et le second bouton d'action est situé sur l'arme, à l'endroit où se place le pouce du joueur.

#### 25 *Brève description des figures*

La figure 1 représente schématiquement la souris d'ordinateur de l'invention face à un écran de visualisation du jeu vidéo.

La figure 2 représente une vue éclatée d'une souris d'ordinateur selon l'invention.

#### 30 *Description détaillée de modes de réalisation de l'invention*

L'invention concerne une souris d'ordinateur utilisée comme périphérique de jeu lors de l'exécution d'un jeu vidéo dans un ordinateur personnel ou une console de jeu connectée à un écran de télévision. Il est à noter que, dans le cas d'un ordinateur, la souris de l'invention peut aussi être utilisée comme une souris classique pour des logiciels autres que des jeux

Or, l'un des buts des jeux vidéo est de permettre au joueur d'être un acteur dans le scénario du jeu. En particulier, dans les jeux de tir, le joueur doit pouvoir se mettre à la place du tireur. Or, le fait de manipuler une souris d'ordinateur au lieu d'une arme de tir retire une grande partie de l'implication du joueur dans le scénario du jeu.

La souris d'ordinateur permet seulement de simuler l'instant du tir. Elle ne permet pas de simuler la tenue de l'arme ainsi que la commande totale du tir, c'est-à-dire l'action des doigts du joueur sur l'arme au moment du tir, l'instant du tir et les mouvements mécaniques de l'arme au moment du tir.

#### 10 *Exposé de l'invention*

L'invention a justement pour but de permettre une simulation dans la tenue de l'arme ainsi qu'une simulation de la commande totale d'un tir dans un jeu vidéo, la simulation se faisant aussi bien dans la commande du tir que dans les mouvements mécaniques de l'arme. Pour cela, l'invention propose une souris d'ordinateur surmontée d'une arme de tir factice, dans laquelle les fonctions de tir et de réarmement sont effectuées à partir de la détente et de l'arrêtoir de l'arme.

Plus précisément, l'invention concerne une souris d'ordinateur pour jeu vidéo, comportant un boîtier, un premier et un second boutons d'action, caractérisée en ce qu'elle comporte une arme de tir factice surmontant le boîtier et manipulée par un joueur de jeu vidéo et en ce que le premier bouton d'action est situé sur l'arme, à l'endroit où se place l'index du joueur, et le second bouton d'action est situé sur l'arme, à l'endroit où se place le pouce du joueur.

#### 25 *Brève description des figures*

La figure 1 représente schématiquement la souris d'ordinateur de l'invention face à un écran de visualisation du jeu vidéo.

La figure 2 représente la souris d'ordinateur de la figure 1.

La figure 3 représente une vue éclatée de la souris d'ordinateur de la figure 2.

#### 30 *Description détaillée de modes de réalisation de l'invention*

L'invention concerne une souris d'ordinateur utilisée comme périphérique de jeu lors de l'exécution d'un jeu vidéo dans un ordinateur personnel ou une console de jeu connectée à un écran de télévision. Il est à noter que, dans le cas d'un ordinateur, la souris de l'invention peut aussi être utilisée comme une souris classique pour des logiciels autres que des jeux

vidéo.

La figure 1 représente une souris d'ordinateur selon l'invention, face à un écran de télévision 1 connecté par une connexion filaire 5 à une console de jeu 2 qui exécute un jeu vidéo de tir. Sur cette figure 1, la souris d'ordinateur 3 est connectée à la console de jeu 2 par un fil de connexion 4. La connexion par fil de la souris d'ordinateur sur la console de jeu (ou sur un ordinateur) n'est qu'un mode de connexion possible. En effet, comme pour les souris d'ordinateur classiques, la souris 3 de l'invention peut être une souris sans fil connectée à la console 2 ( ou à un ordinateur) par voie hertzienne ou par infrarouge. Elle peut aussi être une souris fonctionnant par détection du mouvement de la main dans l'espace grâce à des capteurs de mouvement.

La souris d'ordinateur de l'invention comporte un boîtier 31 ayant sensiblement la forme d'une souris d'ordinateur classique. Le boîtier 31 est surmonté d'une arme de tir factice 39. Cette arme factice peut être n'importe quelle arme individuelle à feu ou à rayon laser. Ce peut être, par exemple, un pistolet ou tout autre type d'arme à poing comme un revolver ou une mitraillette. Cette arme de tir 39 peut être une réplique d'une arme existant ou ayant existé. Elle peut aussi être un modèle d'arme fantastique, telle qu'une arme créée pour un film cinématographique ou une arme créée spécifiquement pour un jeu vidéo.

Sur la figure 2, on a représenté la souris de l'invention avec le boîtier 31 et l'arme de tir factice 39. Comme dans une arme classique, l'arme de tir factice 39 de la souris de l'invention comporte un canon 41, une crosse 40 autour de laquelle le joueur place sa main, un pontet 45 dans lequel le joueur introduit son index et une détente 42, mobile à l'intérieur du pontet 45. Cette détente 42 permet de déclencher le tir de l'arme. Comme une arme classique, l'arme de tir 39 comporte aussi un arrêtoir de chargeur 43 situé sur le côté de la crosse 40. Habituellement, cet arrêtoir 43 permet de recharger l'arme en cartouche. Il est actionné avec le pouce du joueur.

Dans la souris de l'invention, le joueur place sa main autour de la crosse 40, avec le pouce à proximité de l'arrêtoir 43 et l'index contre la détente 42. Dans l'invention, la détente 42 constitue un premier bouton d'action de la souris ; l'arrêtoir 43 constitue un second bouton d'action de la souris. Autrement dit, dans l'invention, la détente 42 permet de mettre en

œuvre les fonctions généralement mises en œuvre par le bouton d'action de gauche d'une souris classique. L'arrêtoir 43 permet de mettre en œuvre les fonctions généralement mises en œuvre par le bouton d'action de droite d'une souris classique. Par exemple, la détente a pour rôle, lorsqu'elle est actionnée, de simuler le tir dans le jeu vidéo et l'arrêtoir 43 a pour rôle, lorsqu'il est actionné, de simuler la fonction de recharge en cartouche de l'arme. Dans cet exemple, le rôle de la détente et de l'arrêtoir de la souris de l'invention sont sensiblement identiques au rôle d'une détente et d'un arrêtoir dans une arme réelle, excepté que, dans l'invention, l'arme est factice. Le joueur a donc l'impression de tirer réellement avec une arme.

Cependant, la détente 42 et l'arrêtoir 43 de l'arme factice 39 peuvent permettre l'activation de n'importe quelle fonctionnalité, activée généralement à partir d'un des boutons d'actions d'une souris classique.

Dans un mode de réalisation préféré de l'invention, le chien 44 de l'arme factice 39, situé à l'arrière de la culasse de l'arme, permet d'activer une troisième fonction, qui sera décrite ultérieurement.

Sur la figure 3, on a représenté la souris de l'invention selon une vue éclatée. On y voit ainsi le boîtier 31 qui comporte une embase 32 formant le socle de la souris de l'invention. Ce boîtier 31 comporte aussi une coque supérieure 36 destinée à être emboîtée dans l'embase 32. Cette coque 36 a une forme arrondie qui épouse sensiblement la forme de la paume d'une main. L'embase 32 et la coque 36 ont des formes complémentaires qui leur permettent, comme dans une souris classique, de s'emboîter l'une dans l'autre.

A l'intérieur du boîtier 31, un circuit imprimé 34 permet de réaliser les fonctions habituelles des souris d'ordinateur. Une roulette de défilement 35 peut être insérée dans un orifice réalisé à cet effet dans le circuit imprimé 34. Le circuit imprimé 34, comme la roulette de défilement 35, sont identiques aux circuit imprimé et roulette de défilement des souris que l'on trouve classiquement dans le commerce.

Dans le cas où le circuit imprimé 34 comporte une roulette de défilement 35, la coque supérieure 36 du boîtier 31 comporte un orifice permettant le passage d'une partie de cette roulette de défilement. La roulette de défilement 35 a généralement deux fonctions : une première fonction mise en œuvre en faisant tourner la roulette et une seconde fonction



mise en œuvre en appuyant sur la roulette. La première fonction permet de faire défiler, sur l'écran de télévision ou l'écran de l'ordinateur, différents choix ou options qui s'ouvrent au joueur. La seconde fonction permet de sélectionner l'option choisie.

5 Dans un mode de réalisation de l'invention, la coque 36 du boîtier 31 comporte des moyens pour fixer l'arme factice 39 sur ledit boîtier. Comme montré sur la figure 3, ces moyens de fixation peuvent être un décrochement 36' réalisé sur la face supérieure de la coque 36 et dans lequel la crosse 40 de l'arme est emboîtée et, éventuellement, collée. Les moyens de fixation  
10 peuvent aussi être un système de vis/écrou traversant la coque et la crosse pour les fixer l'une à l'autre ou bien un système de tenon et mortaise permettant d'emboîter la crosse dans la coque. Les moyens de fixation peuvent aussi être une combinaison de ces différents moyens.

15 Dans un autre mode de réalisation, l'arme factice peut être moulée avec la coque 36 du boîtier 31.

Dans le mode de réalisation représenté sur la figure 3, la souris est une souris à boule, c'est-à-dire dont le capteur directionnel est une boule. Cette boule est référencée 33. Dans un autre mode de réalisation, la souris peut être une souris optique, c'est-à-dire dont le capteur directionnel est de  
20 type optique.

Dans l'invention, un interrupteur 46b est placé à l'intérieur de l'arme à proximité de la détente 42 de l'arme factice 39. Cet interrupteur 46b est connectée, par un fil de connexion électrique 38, à une zone de contact électrique 46a située sur le circuit imprimé 34 de la souris. Cette zone de  
25 contact est située à l'emplacement de l'interrupteur du bouton d'action de gauche d'une souris classique La détente 42, l'interrupteur 46b et la zone de contact 46a constituent ensemble le premier bouton d'action de la souris de l'invention.

Ainsi, au cours d'un jeu vidéo, lorsque le joueur veut tirer sur une  
30 cible, il actionne la détente 42 en la tirant vers la crosse de l'arme. La partie de la détente située en intérieur de l'arme, et représentée en pointillés sur la figure 3, se déplace alors vers l'interrupteur 46b. En le touchant, la détente actionne l'interrupteur 46b qui envoie, par le fil 38, une impulsion électrique vers la zone de contact 46a. l'impulsion électrique est alors transmise au  
35 circuit imprimé de la même façon que dans une souris classique.

De façon identique, un second interrupteur 48b est placé à l'intérieur de l'arme à proximité de l'arrêt 43 de l'arme factice 39. Ce second interrupteur 48b est connecté, par un fil de connexion électrique 49, à une seconde zone de contact électrique 48a située sur le circuit imprimé 34 de la souris. Cette zone de contact est située à l'emplacement de l'interrupteur du bouton d'action de droite d'une souris classique. L'arrêt 43, le second interrupteur 48b et la seconde zone de contact 48a constituent ensemble le second bouton d'action de la souris de l'invention.

Comme pour la détente 42, lorsque le joueur veut recharger son arme en cartouche, il appuie sur l'arrêt, ce qui déplace la partie de l'arrêt située à l'intérieur de l'arme. En se déplaçant, l'arrêt actionne le second interrupteur qui envoie une impulsion électrique à la seconde zone de contact sur le circuit imprimé.

Dans le mode de réalisation de l'invention représenté sur la figure 3, le chien 44 de l'arme factice 39 est utilisé pour activer une troisième fonction de la souris. Cette troisième fonction correspond à la fonction d'appui sur la roulette de défilement d'une souris classique. Comme expliqué précédemment, la roulette de défilement 35 a une première fonction de défilement et une seconde fonction de sélection d'une des options défilant. Dans le mode de réalisation de la figure 3, un troisième interrupteur 47b est placé à l'intérieur de l'arme à proximité du chien 44 de l'arme factice 39. Cet interrupteur 47b est connecté, par un fil de connexion électrique 37, à une zone de contact électrique 47a située sur le circuit imprimé 34 de la souris. Cette zone de contact 47a est située à l'emplacement de l'interrupteur de la roulette de défilement d'une souris classique. Le chien 44, l'interrupteur 47b et la zone de contact 47a constituent ensemble le troisième bouton d'action de la souris de l'invention.

Comme pour la détente 42 et l'arrêt 43, lorsque le joueur appuie sur le chien, c'est-à-dire qu'il pousse le chien vers le boîtier, cela déplace la partie du chien située en l'intérieur de l'arme, et représentée en pointillés sur la figure 3. En se déplaçant, le chien 44 actionne l'interrupteur 47b qui envoie, par le fil 37, une impulsion électrique vers la zone de contact 47a. L'impulsion électrique est alors transmise, par la zone 47a, au circuit imprimé 34 de la même façon que dans une souris classique.

Dans une variante de l'invention, le chien peut avoir une fonction plus

sophistiquée avec un interrupteur à 4 positions (avant, arrière, gauche et droite) voir à 8 positions ou un mini joystick afin que le joueur puisse contrôler, avec le chien, certains déplacements dans le jeu, comme le déplacement d'un personnage du jeu. Dans le cas où le chien aurait la fonction d'un mini joystick, le troisième bouton d'action comporte un potentiomètre à la place de l'interrupteur. Dans ce cas, la partie du chien située à l'intérieur de l'arme est reliée mécaniquement au curseur du potentiomètre. Ainsi, lorsque le joueur appuie sur le chien, cela déplace le curseur du potentiomètre qui envoie un signal électrique vers la zone de contact 47a.

Pour chacun des boutons d'action décrits précédemment, le joueur en appuyant sur un élément de l'arme factice crée un mouvement de cet élément. Cet élément, en touchant l'interrupteur à proximité, a un effet mécanique et cet effet mécanique entraîne une commande électrique.

Pour permettre un bon confort dans la position de la main du joueur, le boîtier de la souris est, de préférence, de forme suffisamment large pour servir d'appui à la tranche de la main du joueur lorsqu'il tient l'arme.

Dans une variante de l'invention, un bouton d'arrêt de chargeur peut être implanté de chaque côté de l'arme factice pour assurer une utilisation confortable à la fois pour les joueurs droitiers et pour les joueurs gauchers. Autrement dit, un premier arrêt peut être placé sur le côté gauche de l'arme de façon à être sous le pouce des droitiers et un second arrêt peut être placé sur le côté droit de l'arme pour être sous le pouce des gauchers.

Avec ces trois boutons d'action, la souris d'ordinateur de l'invention simule de façon proche de la réalité les gestes de tir, face à l'écran de visualisation du jeu. Il est à noter, en outre, que les éléments de tir (détente, arrêt et chien) de l'arme factice conservent les mêmes caractéristiques qu'une arme réelle, c'est-à-dire un mouvement et un bruit identique.

Dans un mode de réalisation de l'invention, la souris d'ordinateur est dotée d'un mécanisme, animé par un moteur électrique, assurant le mouvement de la culasse lorsque le joueur appuie sur la détente, simulant ainsi le mouvement de culasse d'un pistolet semi-automatique réel ou d'une mitraillette réelle et simulant également les vibrations.

De cette façon, un joueur qui prend en main la souris d'ordinateur de

l'invention a l'impression, non pas de tenir une souris d'ordinateur, mais de tenir une arme.

Dans une variante de l'invention, l'arme factice 39 émet, à chaque tir, un faisceau laser en direction de l'écran de visualisation.

## REVENDEICATIONS

- 1 – Souris d'ordinateur pour jeu vidéo, comportant un boîtier ( 31), un premier et un second boutons d'action (42,43) , caractérisée en ce qu'elle  
5 comporte une arme de tir factice (39) surmontant le boîtier (31) et manipulée par un joueur de jeu vidéo et en ce que le premier bouton d'action (42) est situé sur l'arme, à l'endroit où se place l'index du joueur, et le second bouton d'action est situé sur l'arme, à l'endroit où se place le pouce du joueur.
- 2 – Souris d'ordinateur selon la revendication 1, caractérisée en ce  
10 que le premier bouton d'action comporte une détente de l'arme (42).
- 3 – Souris d'ordinateur selon la revendication 1 ou 2, caractérisée en ce que le second bouton d'action comporte un arrêtoir de chargeur de l'arme (43).
- 4 – Souris d'ordinateur selon la revendication 2, caractérisée en ce  
15 que le premier bouton d'action comporte un interrupteur (46b) placé à proximité de la détente de l'arme.
- 5 - Souris d'ordinateur selon la revendication 3, caractérisée en ce que le second bouton d'action comporte un interrupteur placé à proximité de l'arrêtoir de l'arme.
- 20 6 – Souris d'ordinateur selon l'une quelconque des revendications 1 à 5, caractérisée en ce qu'elle comprend un troisième bouton d'action comportant le chien de l'arme (44).
- 7 - Souris d'ordinateur selon la revendication 6, caractérisée en ce que le troisième bouton d'action comporte un interrupteur (47b) placé à  
25 proximité du chien de l'arme.
- 8 – Souris d'ordinateur selon la revendication 6, caractérisée en ce que le troisième bouton d'action comporte un potentiomètre placé à proximité du chien de l'arme.
- 9 - Souris d'ordinateur selon l'une quelconque des revendications 1 à  
30 8, caractérisée en ce que l'arme émet un faisceau laser en direction d'un dispositif de visualisation du jeu vidéo.

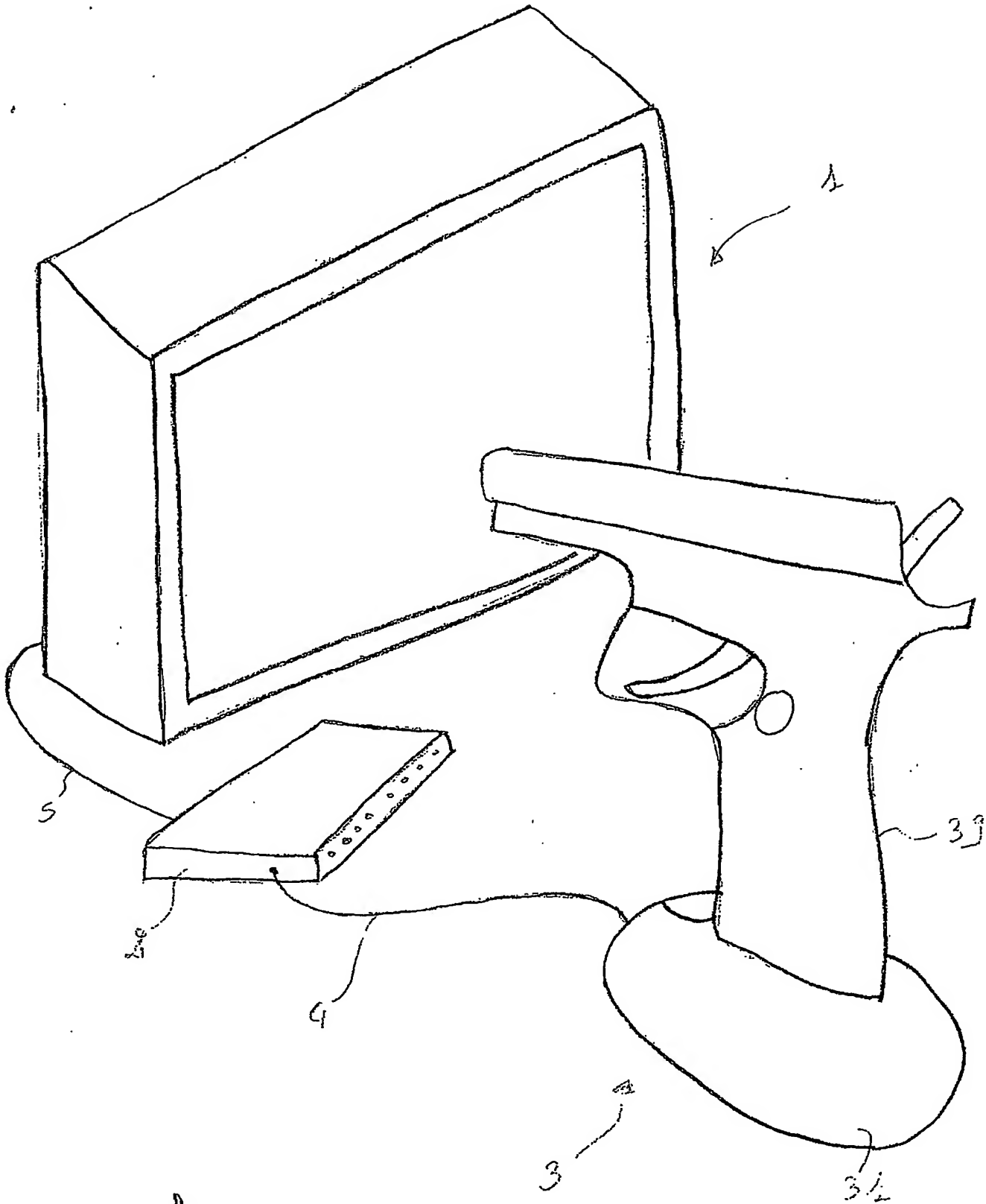
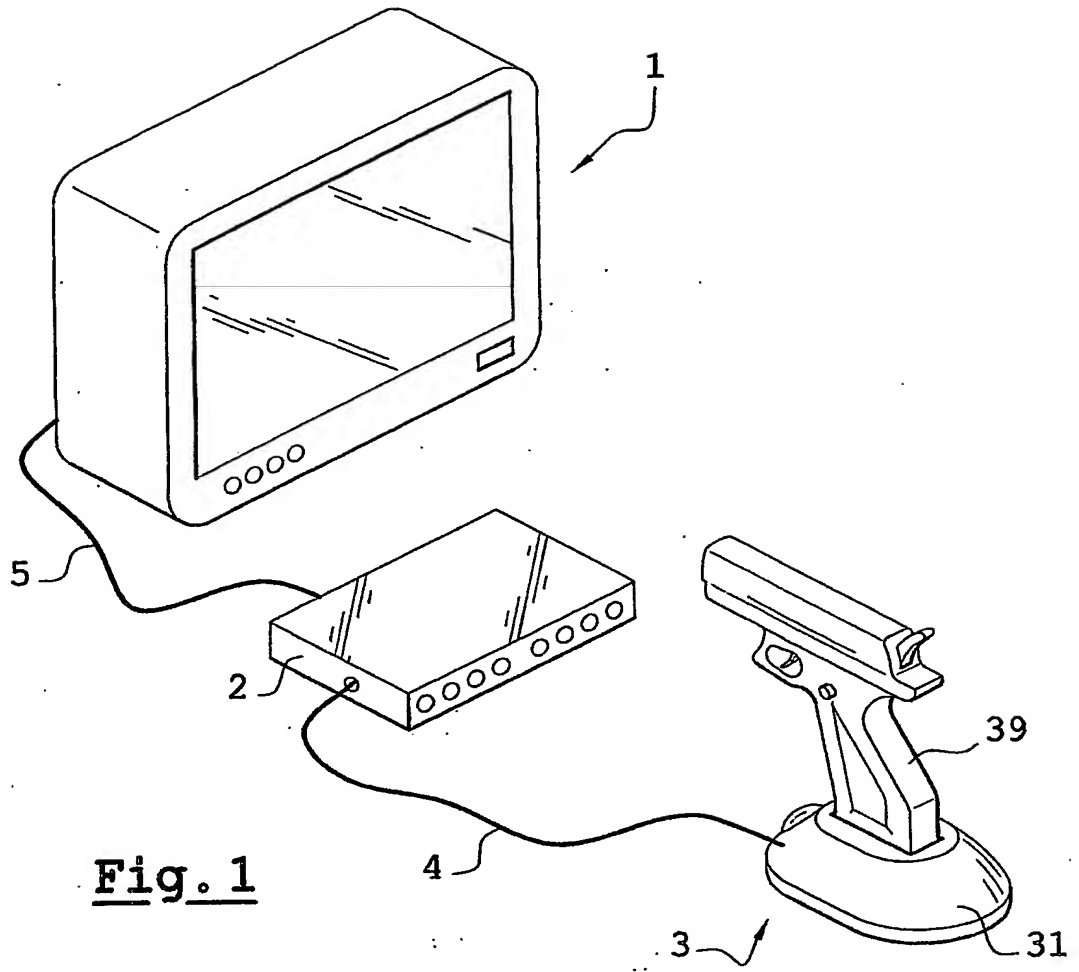


fig 1



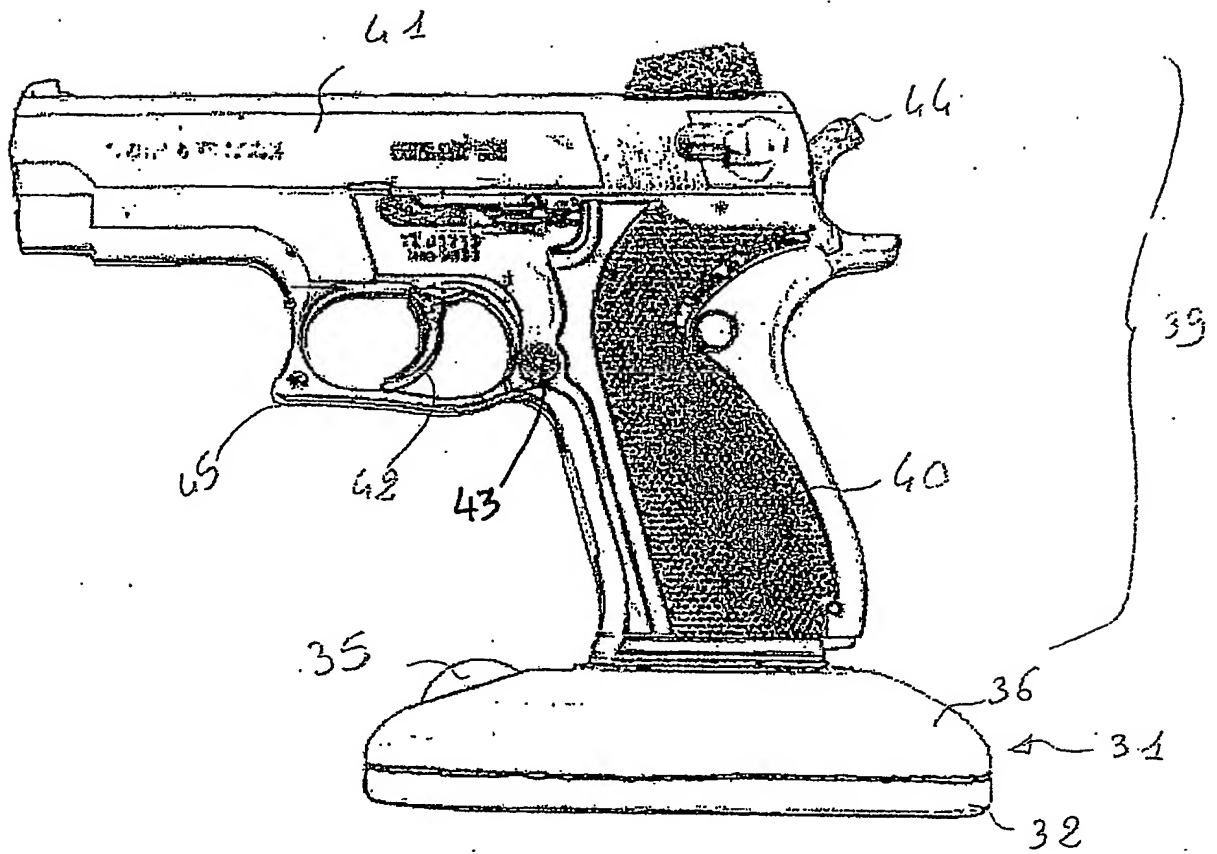
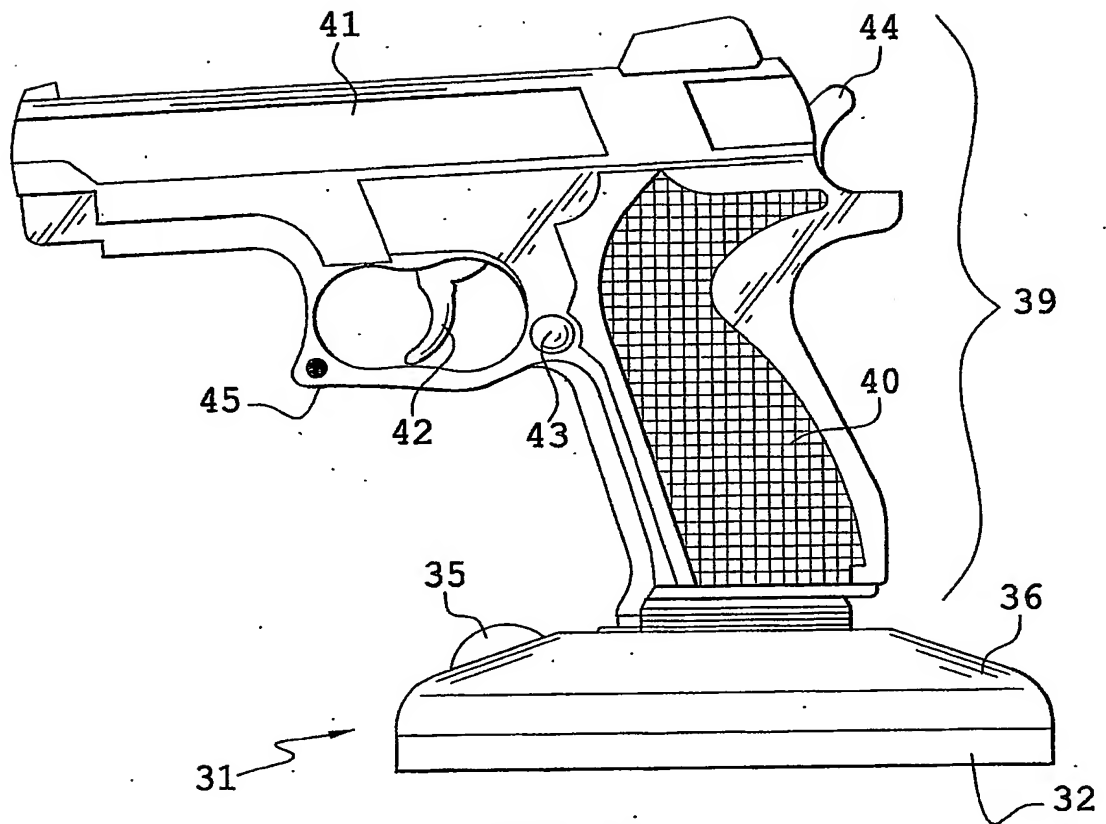


fig 8





**Fig. 2**

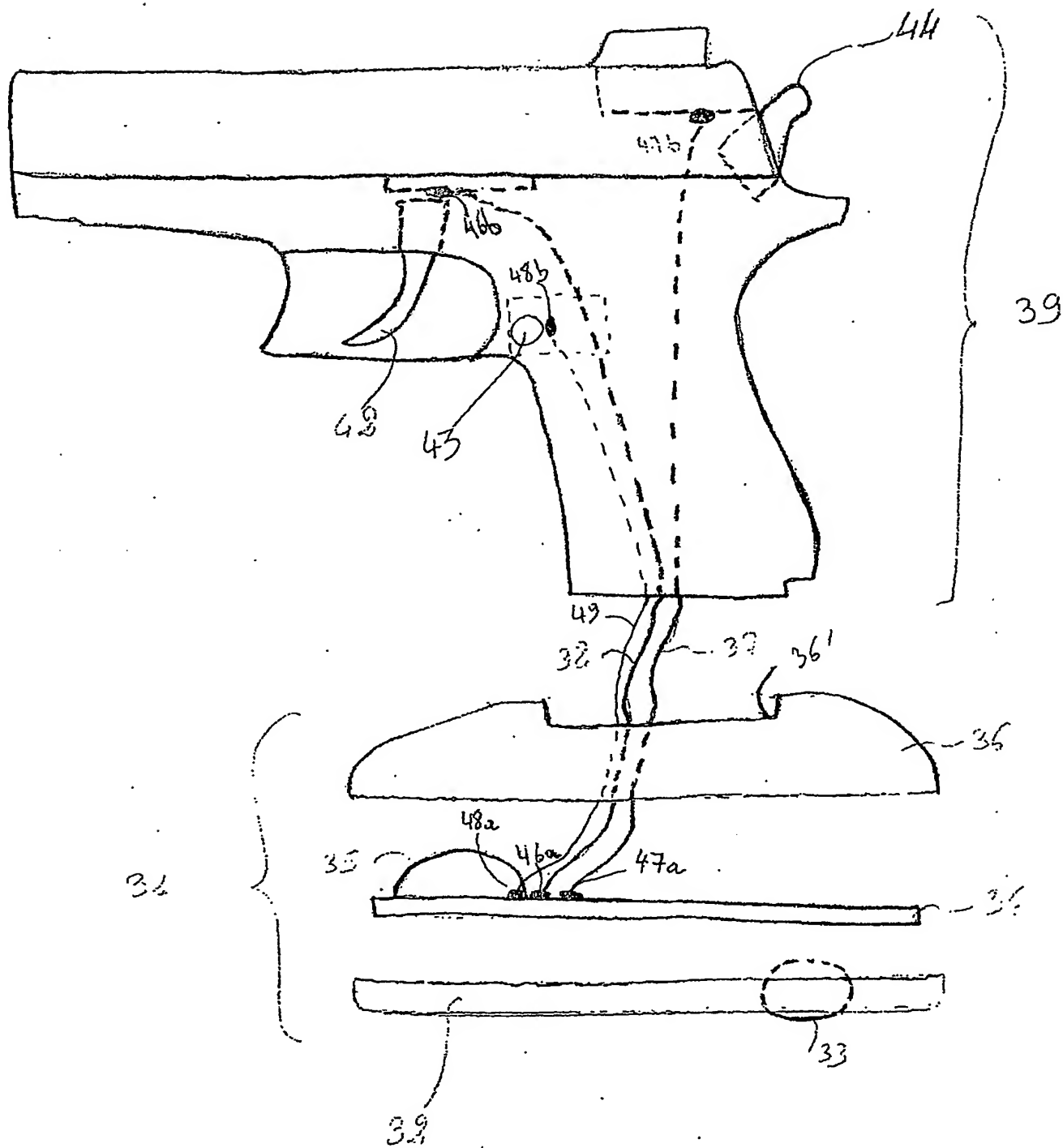


fig 3

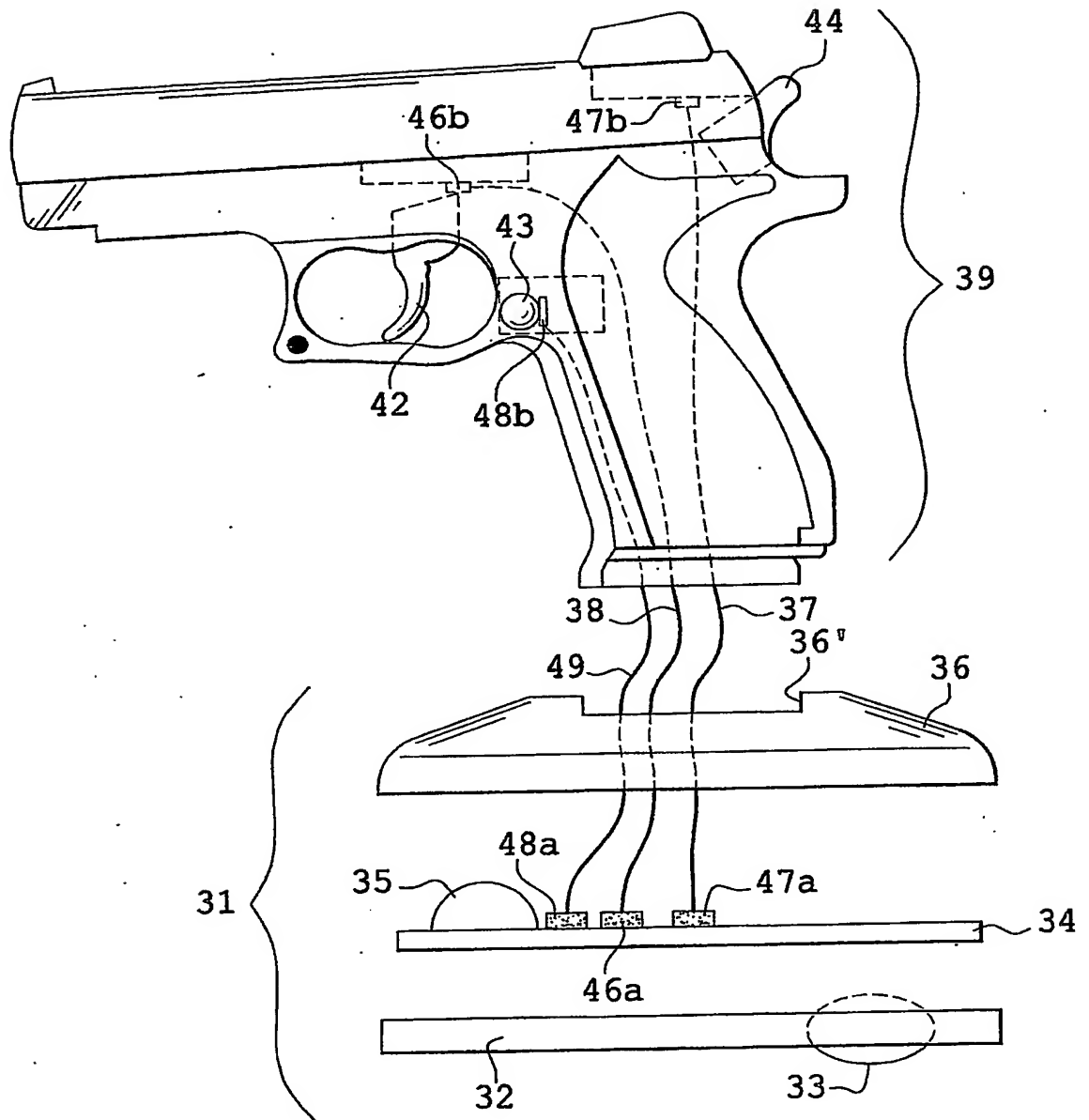


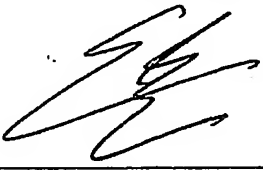
Fig. 3

# BREVET D'INVENTION

## Désignation de l'inventeur

Vos références pour ce dossier	10634 FR
N°D'ENREGISTREMENT NATIONAL	0204428
TITRE DE L'INVENTION	
	SOURIS D'ORDINATEUR POUR JEU VIDÉO
LE(S) DEMANDEUR(S) OU LE(S) MANDATAIRE(S):	Christian, Norbert, Marie SCHMIT

DESIGNE(NT) EN TANT QU'INVENTEUR(S):	
Inventeur 1	
Nom	MARSAC
Prénoms	Bertrand
Rue	Le Logisson
Code postal et ville	04180 VILLENEUVE
Société d'appartenance	

DATE ET SIGNATURE(S) DU (DES) DEMANDEUR(S) OU DU MANDATAIRE	
Signé par:	Christian, Norbert, Marie SCHMIT
	
Date	9 avr. 2002

La loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique aux fichiers et aux libertés s'applique aux réponses faites à ce formulaire. Elle garantit un droit d'accès et de rectification pour les données vous concernant auprès de l'INPI.